**Повторительно-обобщающий урок по истории Древнего мира.**

**Своя игра.**

**Тема:** «Повторительно-обобщающий урок по истории Древнего мира».

**Средства обучения:** проектор, презентация, доска.

**Тип урока:** повторительно-обобщающий урок.

**Цель:** обобщение и систематизация знаний по истории Древнего мира, подведение общих итогов изучения истории Древнего мира.

**Планируемые результаты:**

**Метапредметные**: применять правила, пользоваться инструкциями и освоенными закономерностями, узнавать, называть и определять объекты и явления окружающей действительности в соответствии с содержанием учебных предметов, формулировать собственное мнение, позицию, осуществлять взаимный контроль, анализ информации.

**Предметные**: обобщать и систематизировать знания по истории Древнего мира, раскрывать значение культурных достижений различных народов и цивилизаций древности, характеризовать начальный период человеческой истории как последовательную смену первобытной эпохи различными цивилизациями Востока и Античности, время поступательного развития человеческого общества.

**Личностные**: формирование ценностных ориентиров и смыслов учебной деятельности на основе развития познавательных интересов, учебных мотивов, формирования мотивов достижения и социального признания, мотива, реализующего потребность в социально значимой деятельности.

**Ход урока.**

1. Организационный момент.
2. Подготовка к игре. Путем голосования (тайного или открытого) ребята выбирают 3-х знатоков истории Древнего мира (либо игроков назначает учитель). Знатоки садятся на первые парты рядов. Выбираются или назначаются два судьи. Первый будет следить за тем, кто раньше готов дать ответ. Второй судья на доске фиксирует имена игроков и ведет подсчет очков.
3. Игра. Ребята видят на экране таблицу. Знатоки выбирают область знаний (история первобытного общества, история Древнего Востока, история Древней Греции, история Древнего Рима) и стоимость вопроса. Знаток, который готов дать ответ, поднимает руку. Задача первого судьи – фиксировать, кто первым поднял руку. За неправильные ответы очки не снимаются. Для того чтобы определить, кто будет первым начинать игру, проводится жеребьевка. Победу одерживает тот игрок, который набирает большее количество очков. Ему присваивается звание знатока истории Древнего мира.
4. Подсчет очков, подведение итогов, определение знатока истории Древнего мира.

**Ответы:**

**Первобытное общество**

100 – Мезолит

200 – Ткацкий станок

300 – Рубило

400 –Неолитическая революция

500 – Стоунхендж

**Древний Восток**

100 – Сфинкс

200 –Великая китайская стена

300 –Буддизм

400 –Клинопись

500 –Ворота богини Иштар

**Древняя Греция**

100 – Афина

200 –Дискобол

300 –Геродот

400 – Борьба, бег, прыжки, метание диска и копья

500 – Сражение в Фермопильском ущелье

**Древний Рим**

100 – Пантеон

200 –Ганнибал

300 –Гракхи

400 –Помпеи

500 –Аппиева дорога

**Список использованной литературы:**

1. Арасланова О.В., Соловьев К.А. Универсальные поурочные разработки по истории Древнего мира. М., 2011
2. Вяземский Е.Е., Стрелова О.Ю. Уроки истории: думаем, спорим, размышляем. М., 2012
3. Уколова В.И., Маринович Л.П. История Древнего мира. М., 2012.